

Notas sobre as relações entre Arte Locativa + *Site Specificity*

Val Sampaio - UFPa

RESUMO

As obras de arte de intervenção pública passam a incorporar características topográficas e traços culturais locais, envolvendo conhecimentos sobre o espaço que recebe a intervenção. Contrapondo à concepção anterior de *site specificity*, a prática atual museológica e comercial de refabricar os projetos de *site specificity* para facilitar o deslocamento e a reapresentação das obras em locais diversos do seu lugar de origem, transforma o conceito e o apego ao local, fazendo da capacidade de transferência e mobilidade novas formas de *site specificity*. Por outro lado, as facilidades da tecnologia de geolocalização põe em questão um novo estatuto da imagem, e principalmente abre a possibilidade de surgir uma “nova mídia”, permitindo não apenas a inserção de metadados de um local no arquivo digital (imagem, vídeo, texto, som), mas que se produza sentido.

Palavras-chave: arte locativa, *site specificity*, *intervenção pública*

ABSTRACT

Works of art at public intervention incorporate topographical features and local culture, involving knowledge about space that receives the intervention. In contrast of the concept of site specificity, the current practice of museum and commercial to remanufacturing the original site specificity' projects for facility the moving and resubmission the work at other locations, transforms the concept and attachment to place, making the ability to transfer and mobility new ways of site specificity. On the other hand, the facilitations of geolocation technology in question puts a new statute of the image, and especially opens the possibility of an emerging "new media", allowing not only the inclusion of metadata in a local digital file (image, video, text, sound), but which produces direction.

Key words: *locative art, site specificity, public intervention*

O processo criativo levado a cabo pelo artista contemporâneo se implementa quando este desloca seu espaço representacional e passa a invadir e a usar em suas propostas os próprios referentes de outras formas de representação, tendo como suporte o vídeo, a performance, a internet, o celular, as mídias de comunicação, numa intercessão da arte com a vida. Estas relações revelam-se na produção da arte eletrônica e novas mídias, e na performance. Neste contexto o que vem a ser arte? Em que condições e lugares ocorrem as experiências estéticas? Quem faz arte ? E o que é criar ? A arte

vem sofrendo transformações ao longo da história desencadeadas por avanços tecnológicos e científicos.

O teórico das mídias e historiador da arte Oliver Grau (2007) em pesquisando sobre como as imagens vêm passando por transformações revolucionárias. Segundo o autor, a imagem avança para além de seus domínios tradicionais. No seu mais recente livro *Software takes command*¹, Lev Manovich sugere que “o software é o motor das sociedades contemporâneas”. Apesar da consciência dos artistas sobre esta declaração imperativa, o fato é que no percurso da produção artística nos contextos históricos, a técnica/tecnologia tem relação intrínseca e imbricada às produções de arte, em qualquer tempo histórico.

O surgimento nos anos 70 da noção de *site specificity*, por meio da criação de obras em diálogo com seu entorno, seu contexto de instalação. Segundo *Miwon Kwon Site Specificity* costumava implicar algo enraizado, sujeito às leis da física.

“Freqüentemente lidando com a gravidade, os trabalhos *site-specific* costumavam ser obstinados com a “presença”, mesmo que fossem materialmente efêmeros, e teimosos quanto a imobilidade, mesmo face a desaparecimento ou destruição. Fosse dentro do cubo branco ou no deserto de Nevada, orientados para a arquitetura ou para a paisagem, a arte *site-specific* inicialmente tomou o local (*site*) como uma localidade real, uma realidade tangível, com uma identidade composta de uma combinação única de elementos físicos constitutivos: comprimento, profundidade, altura, textura e formato das paredes e salas; escala e proporção de praças, edifícios ou parques; condições existentes de iluminação, ventilação, padrões.”(Kwon, *Miwon, 1997*)

As obras de arte de intervenção pública passam a incorporar características topográficas e traços culturais locais, envolvendo conhecimentos sobre o espaço que recebe a intervenção. Para Kwon, “o espaço idealizado, puro e incontaminado dos modernismos dominantes foi substituído pela materialidade da paisagem natural ou do espaço impuro e ordinário do cotidiano.”² Na análise da autora, contrapondo à concepção anterior de *site specificity*, a prática atual museológica e comercial de refabricar os projetos de *site specificity* para facilitar o deslocamento e a rerepresentação das obras em locais diversos do seu lugar de origem, transforma o conceito e o apego

ao local (site-bound), fazendo da capacidade de transferência e mobilidade novas formas de *site specificity*.

“O que quer dizer que agora o site é estruturado (inter)textualmente mais do que espacialmente, e seu modelo não é um mapa mas um itinerário, uma seqüência fragmentária de eventos e ações *através* de espaços, ou seja, uma narrativa nômade cujo percurso é articulado pela passagem do artista. .”(Kwon, *Miwon*, 1997)

É possível que a imagem em rede e geolocalizada seja um novo tipo de imagem que vem transformando a estrutura e/ou as características da cultura visual digital. Existem websites que disponibilizam a inserção de metadados de localização (latitude, longitude, altitude etc.) em imagens, videos, sons e textos. Mesmo com esta facilidade não podemos afirmar que a imagem geolocalizada é o principal foco das produções feitas com mídia locativa e/ou arte locativa. Porque o uso da geolocalização como único objetivo, revela uma versão bastante conservadora sobre as possibilidades de relacionar-se com essas novas imagens.

As facilitações da tecnologia de geolocalização põe em questão um novo estatuto da imagem, e principalmente abre a possibilidade de surgir uma “nova mídia”, permitindo não apenas a inserção de metadados de um local no arquivo digital (imagem, video, texto, som), mas que se produza sentido. Nesta medida, quais seriam os parâmetros para estabelecer o que é a “nova mídia”? O que a distingue do que é percebido como “mídia” nos dias de hoje? Como estes novos parâmetros implicam a “mídia locativa” no espaço geolocalizado ?

Importante anotar, a necessidade de localização e de direção física no espaço é uma atividade biológica ancestral dos humanos, e esta relação revela-se em nossas representações na cultura, na ciência, no conhecimento tecnológico. A função dos mapas é prover a visualização de dados e a sua confecção é praticada desde tempos pré-históricos, antes mesmo da invenção da escrita. Nesta ambiência, o motor desta mudança surge a partir do século 20, a possibilidade dos computadores funcionarem

em rede. Esta conexão facilitada pela fibra óptica ou de sistemas sem fio, tem mediado, penetrado e alterado socialmente a distribuição da inteligência e da localização humana.

O livre acesso a tecnologia de geolocalização impõe uma relação obrigatória com a percepção subjetiva dos lugares no mundo, ou seja, a partir da representação de que o mundo é um ponto de vista cartográfico, só que agora visualizado digitalmente. Estas cartografias passam a lidar com significados em um momento em que a localização não é algo separado da percepção dos lugares vividos. Criando uma relação da intimidade do privado e a exposição deste ponto de vista ao público, novas formas de ser e estar no mundo.

As tecnologias de mobilidade e de localização digital estão nos encaminhando em direção a uma definição complexa do que é o locativo. E isso influencia e implica nas formas da estrutura política do espaço e da relação entre o mundo físico e as representações por nós produzidas, que vão desde a criação de mapas até a localização do corpo físico nas cartografias, que agora passam a ser “digitais” e “atualizadas” a todo instante.

O projeto **Urban Eyes** este projeto de Marcus Kirsch³ em colaboração com Jussi Ängeslevä do Arts Council England, Furtherfield. Ao longo de quatro dias em março/2005, realizaram intervenção pública do projeto **Urban Eyes**, como parte de NODE.London, promovido pelo SPACE Media Arts. O projeto premiado baseado em localização utilizando a tecnologia RFID em anéis fixados em pombos, despertam a nossa tendência natural para a exploração.



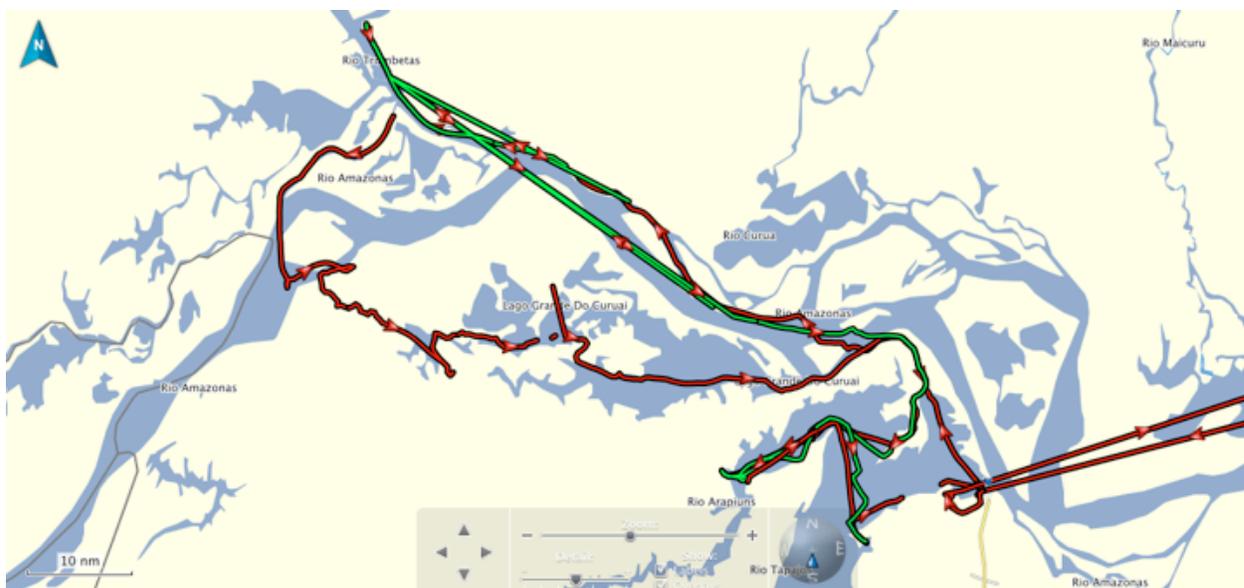
Usando este morador urbano e filho bastardo do pombo-correio, o sempre presente pombo urbano. O projeto estabelece com a tecnologia uma conexão entre seres humanos e esses "ratos voadores" graças a tecnologia. **Urban Eyes** atravessa e amplia os nossos padrões de mobilidade através do padrão do RFID. A instalação foi baseada na combinação de plataformas de alimentação modulares e pombos marcados. Utilizando Rádio Frequência Indentification (RFID), e tags codificadas em um anel preso no pombo.

O pouso dos pombos em uma plataforma de alimentação envia suas imagens e mensagens para dispositivos bluetooth circundantes (telefones, agendas, computadores portáteis). Tudo que o usuário tem que trazer é ter um dispositivo com Bluetooth e talvez alguns alpiste. Quando o pombo desce na plataforma para se alimentar, o leitor RFID na plataforma em rede, habilita o envia de imagens e mensagens entregues pelo pássaro com base em informações publicamente disponíveis a partir de câmaras da área circundante.

Percebemos neste trabalho que o espaço e tempo são reconfigurados pela comunicação móvel. Existem reconstruções individuais do entendimento do espaço e do tempo, assim como se confia que a telefonia móvel constrói lugares e tempos que resultam da coordenação com outras pessoas. Ocorrem processos de reconstrução

espacial e de tempo como o “espaço do fluxo” e “não-tempo” (*timeless time*). A difusão da tecnologia de comunicação móvel contribui fortemente para a expansão do espaço e do fluxo do “timeless time” como novas estruturas de vida.

Estas tecnologias vem sendo experimentadas por artistas em intervenções no espaço físico criando dispositivos de jogos, de criação em rede etc, numa mesclagem entre tecnologia e mundo físico, tecnologia e a vida. As mídias locativas têm possibilitado a criação de dispositivos que permitem a invenção e a subjetivação, individual e em rede. O espaço mental criado no convívio com esses aparelhos e programas permite a expansão da ‘consciência’ humana, individualmente e/ou coletivamente, e ao mesmo tempo. Cria um lugar e esse ‘espaço’ existente é chamado de “tempo” ou ‘tempo relativo’, ou ainda, ‘espaço-tempo’.



Água⁴ é um projeto de muitas camadas, atua no contexto da artemídia, configurado como um *site specific* realizado com mídias locativas, em uma área geográfica específica opera com mídia móvel para desenhar com GPS Náutico a rota do projeto. O projeto instalou-se em barco e saiu em uma expedição poética pelo rio Amazonas, na rota dos municípios: Santarém, Oriximiná e Óbidos, no estado do Pará na região amazônica, norte do Brasil. Nesta região, o ciclo da água foi mapeado com GPS, vídeo

e imagens, o clima, a lua, o tempo de experiência do rio em seu curso.

Água é um ato, um mapa, um desenho no espaço-tempo através das novas tecnologias móveis. Sendo uma experiência de mobilidade física, nomadismo, atômica, relações geográficas, os afetos, a vida. A intervenção visa criar no espaço público um processo de autoria, neste espaço, e para destacar os conceitos de lugar, de espaço público, do espaço privado, da autoria, da vigilância, de controle e de monitoramento.

O Locativo neste projeto está na experiência do tempo transitório, a experiência do espaço-rio-tempo: o TrajetoRio é um espaço de troca compartilhada, removendo seus participantes do espaço habitado, aproximando-nos de outras partes. Nós viajamos para alguma posição inexistente, um espaço mental simultaneamente compartilhado. A medida do espaço nesta experiência é o tempo, o temporal significa o transitório, o que passa com o tempo, no decurso deste; mas não o tempo em si.

Val Sampaio

Artista e pesquisadora. Tem experiência na área de produção, pesquisa e crítica em Artes, com ênfase em arte contemporânea, design e novas mídias, atuando principalmente nos seguintes temas: cultura visual, processo de criação, semiótica, novas mídias e arte contemporânea. Atualmente é professora adjunto da Faculdade de Artes Visuais do Instituto de Ciências da Arte (ICA/UFPa). Professora do Mestrado em Artes do ICA. Membro do Conselho Acadêmico e Editorial da Revista Eletrônica Art& (<http://www.revista.art.br>), Revista Concinnitas (<http://www.concinnitas.uerj.br/>), e participa do Conselho Editorial do PPGARTES ICA/UFPa.

NOTAS:

¹ on-line em www.softwarestudies.com.br, 2008

² Kwon, *Miwon*. Um lugar após o outro: anotações sobre Site Specificity* :Revista October 80 Spring 1997

³ Marcus Kirsch (Reino Unido) é um tecnoartista, designer de novas mídias e programador. Ele é bacharel em Design Gráfico, um mestrado em Design de Interação do Royal College of Art em Londres. Seu trabalho tem sido mostrado em Inglaterra, Irlanda e Holanda em inúmeros eventos. Seu trabalho tem sido apresentado internacionalmente em

eventos e locais como Tokyo Metropolitan Museum of Photography, Siggraph, National Institute of Health, em Maryland, ZKM e Science Museum de Londres.

⁴ Val Sampaio, este projeto autoria e coordenadora da intervenção artística, produz e se apropria da produção e do ponto de vista de seus convidados, artistas, professores, técnicos, programadores, para que o traçado da rota da expedição tenha diversos pontos de vista além do ponto de vista da autora, buscando a complexidade e a multiplicidade. <http://www.aguas.art.br>